The Peach Festival

The Peach Festival

Alors que l'ensemble du village est endormi, la cloche sonne les douze coups de minuit. Une lueur illumine délicatement les rues désertes : un marché éthéré rempli de marchands fantomatiques apparaît. Le festival de la pêche vient de commencer ! Parmi les précieuses marchandises exposées : de l'or, des gemmes, du thé, des épices, d'antiques porcelaines chinoises ainsi que les épatantes pêches de l'immortalité. Ces pêches, dons de mère Nature, poussent une fois tous les trois mille ans, et sont très recherchées par les chalands venus faire des affaires.

The Peach Festival est librement inspiré du grand classique de la littérature chinoise, « La Pérégrination vers l'Ouest », publié au XVI^e siècle.

C'est un jeu rapide se déroulant dans un monde fantastique où tous les joueurs choisissent leurs actions à partir des mêmes jets de dés. Leur objectif est d'inscrire des chiffres en ordre croissant dans des colonnes de marchandises, afin de gagner des points et de déclencher des actions combinées. Il y a de nombreuses manières de remporter des points, mais seul le meilleur marchand l'emportera !

Matériel

1 bloc-notes Marché

24 cartes Requête

5 dés Marchandise

5 crayons

Mise en place

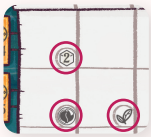
1. Donnez une feuille du bloc-notes Marché et un crayon à chaque joueur, qui les place devant lui.
2. Mélangez toutes les cartes Requête et formez une pile face cachée au centre de la table. Distribuez 2 cartes à chaque joueur : chacun en choisit une, qu'il place face caché devant lui, et replace l'autre en dessous de la pile.
3. Chaque joueur identifie alors les deux icônes Marchandise dans le coin supérieur droit de sa carte Requête et inscrit un « 0 » sur sa feuille Marché, dans la case supérieure de la colonne correspondant à chacune de ces Marchandises.
4. Placez 2 cartes Requête face visible au milieu de la table, à portée de regard de tous les joueurs. Ce sont les « cartes Requête communes ».
5. Chaque joueur inscrit son nom dans le cartouche situé dans le coin supérieur droit de sa feuille Marché.
6. Placez les 5 dés Marchandise à portée de main de tous les joueurs.

Aperçu de la feuille Marché

Chaque joueur possède devant lui une feuille Marché identique à celle de ses voisins, sur laquelle il écrira lors de chaque tour de la partie.

Colonnes Marchandise - Les joueurs rempliront ces colonnes de haut en bas, en suivant les deux Règles d'Or (voir page 4).

Récompenses Colonne - Lorsqu'un joueur inscrit un « 3 » dans une case de la colonne ou écrit sur une case « caisse » au bas d'une colonne, il coche le losange situé en haut de cette colonne et peut alors gagner une Récompense Colonne (voir page 7).



Récompenses Marché - En remplissant les cases des colonnes Marchandise, les joueurs pourront obtenir les Récompenses Marché indiquées (voir page 8).

Piste solo - À n'utiliser que lors d'une partie en solitaire (voir page 9).

Pêches - Les joueurs peuvent manger des Pêches pour gagner des bonus lors de la partie. Toute Pêche non consommée vaudra 1 point de victoire à la fin de la partie. Les joueurs peuvent récupérer de nouvelles Pêches en noircissant la première case disponible en partant du coin supérieur gauche du cadre (voir page 7).

Multiplicateurs de score - Les joueurs gagneront des points de victoire en utilisant ces multiplicateurs de score de Marchandises (voir page 9).

Marchands - Les joueurs peuvent engager des Marchands : ceux-ci leur feront gagner un nombre variable de Pêches ainsi que 2 points de victoire chacun.

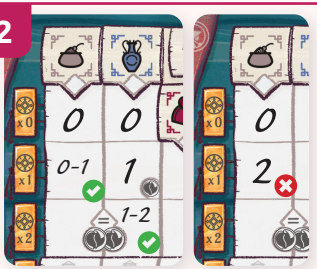
Requêtes accomplies - À la fin de la partie, les joueurs cocheront une case par carte Requête accomplie. Ils gagneront 10 points de victoire par case ainsi cochée.

Règles d'Or

1

Le premier chiffre inscrit dans une colonne doit être un «0».

2



Chaque chiffre doit être de valeur égale ou supérieure d'exactement 1 au chiffre inscrit à la ligne précédente de cette colonne.

Cartes Requête

Les cartes Requête indiquent des objectifs spécifiques que chaque joueur tentera de réaliser au cours de la partie. Chaque joueur recevra une carte Requête personnelle lors de la mise en place (et pourra en recevoir durant la partie grâce aux Récompenses Colonne), et deux cartes Requête communes seront présentes au centre de la table.

Chaque carte Requête présente deux lignes d'icônes illustrant une condition à remplir pour l'accomplir. La ligne supérieure est utilisée lors des parties multijoueurs, la ligne inférieure lors des parties solo. À la fin du livret, vous trouverez un glossaire expliquant toutes les conditions des cartes Requête.

Les icônes Marchandise situées dans le coin supérieur droit sont seulement utilisées lors de la mise en place. Elles présentent les colonnes Marchandises dans lesquelles les joueurs inscriront leur premier chiffre («0») en début de partie. Le nombre indiqué dans le coin inférieur droit est le numéro unique de la carte, qui sert à l'identifier dans le glossaire et à départager les égalités.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs tours, décomposés en 3 étapes se déroulant dans l'ordre. Tous les joueurs effectuent les actions simultanément avant de passer à l'étape suivante.

Déroulement du tour de jeu

1. **Lancez les dés** - Tous les dés sont lancés par l'un des joueurs.
2. **Jouez vos actions** - Les joueurs choisissent simultanément entre Prendre les Marchandises des dés ou Prendre une Pêche.
3. **Vérifiez si la fin de partie est déclenchée** - Si les conditions de fin de partie ne sont pas atteintes, un nouveau tour débute par l'étape #1.

Lancez les dés

Un joueur lance les 5 dés Marchandise au centre de la table, de manière bien visible par tous les joueurs.

Jouez vos actions

Une fois que les dés ont été lancés, les joueurs choisissent simultanément entre Prendre les Marchandises et Prendre une Pêche.

Prendre les Marchandises

Six Marchandises différentes peuvent apparaître sur les dés, et les résultats varieront d'un tour à l'autre.

Tous les joueurs doivent exécuter simultanément les étapes suivantes :

1. Sélectionnez un type de Marchandise et comptez le nombre de dés indiquant celle-ci. Les joueurs **peuvent** sélectionner une Marchandise qui apparaît zéro fois (ils marquent donc un «0»). Plusieurs joueurs peuvent sélectionner la même Marchandise, sans bonus ou malus le cas échéant.

Exemple : Sur ce jet de dés, les joueurs doivent choisir parmi les options suivantes : 3 Thés, 1 Soie, 1 Épice, 0 Gemme, 0 Or, 0 Porcelaine.

2. Vous **pouvez** aussi décider de manger **une** Pêche pour modifier la sélection. Pour cela, cochez une des Pêches noircies, dans le coin inférieur gauche de votre feuille Marché. Les Pêches grisées ne sont pas disponibles tant que le joueur ne les a pas noircies (voir *Prendre une Pêche*). Les joueurs démarrent la partie avec 2 Pêches noircies, et peuvent en remporter d'autres grâces à leurs actions ou à des récompenses. Après avoir mangé une Pêche, le joueur gagne l'un des effets suivants :
   - **Manipuler** - Augmentez ou diminuez de 1 le résultat de la Marchandise sélectionnée. Ce nombre peut descendre jusqu'à 0.
   - **Épater** - Sélectionnez une seconde Marchandise du jet actuel, différente de la Marchandise choisie lors de l'étape #1. Les deux Marchandises seront alors utilisées lors de l'étape #3.
   - **Marchander** - Modifiez le type de la Marchandise sélectionnée sans en changer le nombre. Les joueurs **ne peuvent pas** augmenter le total de cette Marchandise, même si d'autres dés indiquent cette «nouvelle» Marchandise. Les dés eux-mêmes ne changent pas, ce changement n'affecte que le joueur qui a mangé la Pêche.
3. Tant que leur sélection respecte les deux Règles d'Or (voir page 4), les joueurs inscrivent le nombre **exact** de la Marchandise sélectionnée dans la case supérieure disponible de la colonne correspondante.
   Même lorsque le joueur décide de manger une Pêche, les deux Règles d'Or doivent être respectées pour inscrire un chiffre sur la feuille Marché.
4. Gagnez d'éventuelles Récompenses Colonne ou Marché en fonction des icônes bonus indiquées dans les cases de la feuille Marché. Les Récompenses Colonne sont expliquées page 7, les Récompenses Marché page 8.

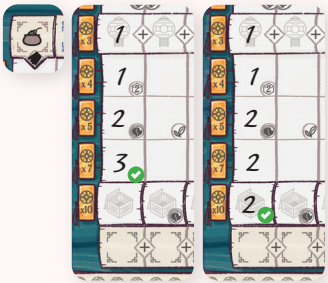
Prendre une Pêche

Le joueur peut ignorer le résultat des dés et prendre une Pêche à la place. Dans ce cas, il noircit la première case disponible en partant du coin supérieur gauche du cadre. Si un joueur ne possède plus de case Pêche disponible, il ne gagne rien. Si la Pêche noircie remplit l'une de ces conditions, le joueur gagne le bonus correspondant :

- **À côté d'une Pêche grise de la même ligne** - Noircissez également la Pêche grise en guise de bonus. Si plusieurs Pêches grises se trouvent à la suite, noircissez-les toutes.
- **La dernière Pêche d'une ligne** - Gagnez le bonus indiqué à droite de la ligne. Vous pouvez soit être amené à écrire le chiffre de votre choix (si cette icône ❄ est présente), soit le chiffre « 2 ». Vous devez toujours respecter les deux Règles d'Or.

Récompenses Colonne

Lorsqu'un joueur inscrit un « 3 » et/ou écrit sur une case « caisse » au bas d'une colonne, il **doit** immédiatement cocher le losange situé en haut de cette colonne. Il peut alors gagner l'une de ces deux Récompenses Colonne :



- Cochez 1, 2 ou 3 Pêches noircies pour piocher le même nombre de cartes Requête. Choisissez l'une de ces cartes et placez-la face visible devant vous, puis replacez les autres cartes au bas de la pile. Dans le rare cas où plusieurs joueurs souhaitent piocher des cartes simultanément et qu'il n'y en a pas assez dans la pile, les joueurs effectuent alors cette action en ordre croissant, selon le numéro unique de leur carte Requête piochée la plus récemment.
- Engagez le Marchand disponible le plus à gauche en cochant son icône. Le joueur noircit immédiatement le nombre de Pêches indiquées sous le Marchand. Cette récompense ne peut être choisie que trois fois par partie.

Si un joueur ne peut gagner aucune des deux récompenses (car il n'a plus de Pêche, car la pile Requête est vide, ou car il a engagé les trois Marchands), il ne gagne alors pas de récompense, mais doit malgré tout cocher le losange situé en haut de cette colonne.

Les joueurs ne peuvent gagner qu'une seule Récompense Colonne par tour, même si les cases de plusieurs colonnes sont cochées lors d'un même tour.

Récompenses Marché

Vous trouverez ci-dessous une explication des icônes Récompense Marché. Rappelez-vous que **toutes les récompenses** doivent respecter les deux Règles d'Or.
Certaines récompenses permettent aux joueurs de remplir de nouvelles cases. Si celles-ci possèdent également des Récompenses Marché, le joueur les gagne alors également.

Le joueur décide lui-même de l'ordre dans lequel il gagne les récompenses.

Gagnez 1 Pêche lorsqu'un chiffre est inscrit dans cette case.

Gagnez 2 Pêches si les deux chiffres identiques sont inscrits dans les cases situées immédiatement à gauche et à droite.

Lancez 1 dé Marchandise et inscrivez le chiffre valide de votre choix dans la case supérieure disponible de la colonne correspondante. Lancez bien ce dé une fois que tous les joueurs ont complété leurs actions pour ce tour. Si la colonne de la Marchandise correspondante ne possède plus de case disponible, le joueur peut alors positionner le dé sur la face de son choix avant d'inscrire un chiffre valide dans la case supérieure disponible de la colonne correspondante.

Inscrivez le chiffre indiqué dans la case supérieure disponible de la colonne de votre choix (où ce chiffre est valide).

Inscrivez un chiffre valide de votre choix dans la case supérieure disponible de la colonne Épice.

Inscrivez un chiffre valide de votre choix dans la case supérieure disponible de la colonne Thé.

Le Festival des lanternes se déclenche sur la ligne indiquant ces icônes. Il n'y a pas de récompense immédiate, mais lors du décompte final des points, le chiffre indiqué dans ces cases vaudra 4 fois son montant en points de victoire.

Vérifiez si la fin de partie est déclenchée

La partie s'achève immédiatement à la fin d'un tour où au moins un joueur a coché 5 ou plus de ses cases Récompense Colonne. Si ce n'est pas le cas, un nouveau tour démarre alors par l'étape *Lancez les dés*.

Décompte des points

À la fin de la partie, les joueurs comptent leurs points respectifs sur leurs feuilles Marché de la façon suivante :

1. Additionnez tous les chiffres de la ligne du Festival des lanternes , puis multipliez le total par 4. Inscrivez le résultat dans le cercle situé à droite de cette ligne.
2. Pour chaque colonne Marchandise : identifiez le chiffre inscrit sur la case « caisse » ou sur la case qui en est la plus proche. Multipliez ce chiffre par le multiplicateur indiqué à gauche de la ligne correspondante. Inscrivez la somme obtenue dans la case correspondante sous la colonne. Additionnez tous les nombres de cette ligne et inscrivez la somme dans le cercle situé à droite de la ligne.
3. Pour chaque carte Requête accomplie, cochez une case du petit cartouche situé dans le coin inférieur droit de la feuille Marché. Une carte est considérée comme accomplie si les conditions sont remplies. Si plusieurs joueurs parviennent à remplir les conditions d'une même carte Requête commune, ils peuvent tous considérer celle-ci comme accomplie
   Les joueurs peuvent accomplir leurs propres cartes Requête ainsi que les 2 cartes Requête communes. Un joueur peut accomplir au maximum 8 cartes Requête par partie. Multipliez le nombre de cartes Requête accomplies par 10 et inscrivez le résultat dans le cercle situé à droite.
4. Comptez le nombre de Marchands engagés et multipliez ce nombre par 2. Inscrivez le résultat dans le cercle situé à droite.
5. Comptez le nombre de Pêches noircies non mangées et inscrivez la somme dans le cercle situé tout en bas de la feuille Marché.
6. Additionnez l'ensemble des nombres inscrits dans les cercles lors des étapes 1 à 5, et inscrivez le résultat dans le grand cercle situé dans le coin inférieur droit de la feuille Marché. Il s'agit du score final du joueur !

Le joueur ayant le plus de points remporte la victoire. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.

Mode solo

Suivez la mise en place d'une partie multijoueurs sans appliquer de changement.

Niveaux de difficulté

Chaque partie solo se déroule en un nombre déterminé de tours. Avant le premier tour, le joueur doit décider quel niveau de difficulté il souhaite affronter.

- Facile (vert) - 17 tours.
- Moyen (orange) - 15 tours.
- Difficile (rouge) - 13 tours.

Déroulement d'une partie solo

La partie solo utilise les règles d'une partie multijoueurs en appliquant les changements suivants :

Compte-tours

À chaque tour, avant de lancer les dés, cochez la case du fanion compte-tours supérieur disponible, situé sur la partie gauche de la feuille Marché. Si une Récompense Marché est inscrite dans la case, le joueur peut immédiatement remporter cette récompense.

Lors du premier tour de jeu, cochez la case du fanion de la couleur associée à votre choix de niveau de difficulté.

Récompenses Colonne solo

Dans le mode solo, les deux Récompenses Colonne possibles sont modifiées.

À chaque fois que le joueur coche le losange situé en haut d'une colonne, il choisit l'une des deux récompenses suivantes :

- Mangez 2 Pêches pour prendre l'une des 2 cartes Requête communes et placez-la avec vos autres cartes Requête personnelles. Défaussez alors l'autre carte Requête commune et piochez 2 cartes, qui deviennent les nouvelles cartes Requête communes.
- Engagez le Marchand disponible le plus à gauche en cochant son icône. Le joueur noircit immédiatement le nombre de Pêches indiquées sous le Marchand. Le joueur doit alors retirer les deux cartes Requête communes et les remettre dans la boîte. Piochez 2 cartes, qui deviennent les nouvelles cartes Requête communes.
  Cette récompense ne peut être choisie que trois fois par partie.

Vérifiez si la fin de partie est déclenchée

Si la case du fanion compte-tours situé tout en bas de la feuille Marché n'a pas été cochée, démarrez un nouveau tour de jeu : cochez la case supérieure disponible et lançez les dés. Si la case du fanion compte-tours situé tout en bas de la feuille Marché a été cochée, la partie s'achève immédiatement. Le joueur procède alors au décompte des points.

Décompte des points

Suivez les règles de décompte des points d'une partie multijoueurs, à l'exception des deux règles suivantes :

- Le joueur **ne vérifie pas** s'il a rempli les conditions des cartes Requête communes. Seules ses cartes Requête personnelles sont éligibles pour son score final.
- Utilisez la ligne inférieure des cartes Requête pour en identifier les conditions.

Notez votre score final, en tenant compte du niveau de difficulté utilisé. Tentez d'améliorer votre score à chaque partie solo !

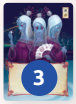
Glossaire des cartes Requête

Multijoueurs : Avoir le plus de cases Épice remplies (chiffres au choix).

Solo : Vous devez remplir au moins 7 cases Épice.

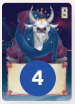
Multijoueurs : Avoir le plus de cases Porcelaine remplies (chiffres au choix).

Solo : Vous devez remplir au moins 7 cases Porcelaine.



Multijoueurs : Avoir le plus de cases Soie remplies (chiffres au choix).

Solo : Vous devez remplir toutes les cases Soie.

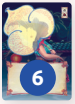


Multijoueurs : Avoir le plus de cases Thé remplies (chiffres au choix).

Solo : Vous devez remplir toutes les cases Thé.

Multijoueurs : Avoir le plus de cases Gemme remplies (chiffres au choix).

Solo : Vous devez remplir toutes les cases Gemme et un « 3 » doit être inscrit dans la colonne Gemme.

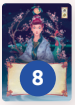


Multijoueurs : Avoir le plus de cases Or remplies (chiffres au choix).

Solo : Vous devez remplir toutes les cases Or et un « 3 » doit être inscrit dans la colonne Or.

Multijoueurs : Avoir le plus de cases Épice et Or remplies (chiffres au choix).

Solo : Vous devez remplir au moins 12 cases Épice et Or combinées.



Multijoueurs : Avoir le plus de cases Soie et Porcelaine remplies (chiffres au choix).

Solo : Vous devez remplir au moins 12 cases Soie et Porcelaine combinées.

Multijoueurs : Avoir le plus de cases Thé et Gemme remplies (chiffres au choix).

Solo : Vous devez remplir au moins 12 cases Thé et Gemme combinées.

Multijoueurs : Avoir le moins de points de la ligne du Festival des lanternes.

Solo : Marquer 32 points ou moins sur la ligne du Festival des lanternes.

Multijoueurs : Avoir le plus de Pêches non mangées.

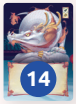
Solo : Avoir au moins 7 Pêches non mangées.

Multijoueurs : Avoir mangé le plus de Pêches.

Solo : Manger au moins 18 Pêches.

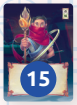
Multijoueurs : Avoir le plus grand groupe de cases adjacentes où un « 1 » est inscrit. Ce groupe peut s'étendre sur plusieurs colonnes.

Solo : Avoir au moins 5 cases adjacentes où un « 1 » est inscrit. Ce groupe peut s'étendre sur plusieurs colonnes.



Multijoueurs : Avoir le plus de cases avec inscrit « 0 ».

Solo : Avoir au moins 8 cases avec inscrit « 0 ».



Multijoueurs : Avoir le plus de lignes où toutes les cases sont remplies.

Solo : Avoir au moins 5 lignes où toutes les cases sont remplies.

Remarque : Certaines lignes ont plus de cases que d'autres, et toutes les lignes sont ici prises en compte.

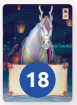
Multijoueurs : Avoir la plus longue Suite sur des cases adjacentes.

Une Suite démarre sur une case où un chiffre est inscrit. Elle continue sur une case adjacente (même colonne ou non) en augmentant de 1, etc. La même case ne peut pas être utilisée plusieurs fois au sein d'une même suite.

Solo : Avoir une Suite d'au moins 5 cases de long.

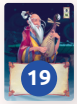
Multijoueurs : Avoir le plus grand groupe de cases adjacentes sur une même ligne où un « 2 » est inscrit.

Solo : Avoir au moins 5 cases adjacentes sur une même ligne où un « 2 » est inscrit.



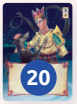
Multijoueurs : Avoir le moins de cases vides dans les colonnes Marchandises.

Solo : Avoir 12 cases vides ou moins dans les colonnes Marchandises.



Multijoueurs : Avoir le plus de cases « caisse » remplies.

Solo : Remplir au moins 2 cases « caisse ».



Multijoueurs : Avoir marqué le plus de points dans la ligne du Festival des lanternes.

Solo : Marquer 36 points ou plus dans la ligne du Festival des lanternes.

Multijoueurs : Avoir engagé le plus de Marchands.

Solo : Avoir engagé au moins 2 Marchands.

Multijoueurs : Avoir le plus haut score pour l'ensemble de ses colonnes Marchandise.

Solo : Marquer au moins 120 points sur ses colonnes Marchandise.

Multijoueurs : Marquer au moins 120 points sur ses colonnes Marchandise.

Solo : Avoir au moins une colonne Marchandise dont le score est exactement de 21 ou 28 points.

Multijoueurs : Avoir inscrit le chiffre le plus élevé sur une case.

Solo : Avoir au moins un « 4 » écrit sur une case.

Crédits

Auteur :
Francesco Testini and Dario Massarenti
DA & Illustrations : Paolo Voto
Éditeur : ThunderGryph Games
Chef de projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Rédaction des règles : Pierpaolo Paoletti
Révision des règles : Jonathan Cox
Correction : Cristina Aguirre Bisi
Graphismes : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Traduction française : The Rulebook Translator
Grâce au soutien de :
Cristina Bisi and Luis González

Règles numériques

Toutes les règles sont disponibles sur thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º
41011 Sevilla España
www. thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games,
All rights reserved.